

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta
Status	: Swasta (Akreditasi A)
NISN/NSS	: 300210/302046008062
SK/Akreditasi	: 21.01/BAP-SM/TU/XII/2013 Tgl 21 Desember 2013
Tahun Berdiri	: 1951 (SPG)
Tahun Perubahan	: SMA 1989
Alamat Sekolah	: Daerah Istimewa Yogyakarta
Kab/Kota	: Kota Yogyakarta
Kecamatan	: Wirobrajan
Jalan	: Kapten P. Tandean No 41
Luas Lahan Sekolah	: 8.294 m ²
Luas Sekolah	: 6.601 m ²
Status Tanah	: Bersifat Hak milik
Kode Pos	: 55225
Telepon	: (0274)373801
Fax	: (0274)378726
Website	: www.smmuh7yk.sch.id
Email	: smamuh7yk@gmail.com
Nama Kepala Sekolah	: Berkah Beno Widodo, S.Pd
Pendidikan Terakhir	: S1 Pendidikan Biologi

Visi Sekolah

“Berlandaskan Iman dan Takwa, Berprestasi dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Olahraga”

Misi Sekolah

1. Memantapkan nilai keIslaman dan Kemuhammadiyaan.
2. Mengintegrasikan nilai-nilai keIslaman melalui kegiatan belajar mengajar.
3. Mengoptimalkan kegiatan pondok Pesantren.
4. Meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.
5. Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
6. Meningkatkan prestasi kelulusan.
7. Meningkatkan kesadaran siswa untuk studi lanjut.
8. Meningkatkan keunggulan olahraga.
9. Meningkatkan prestasi ekstrakurikuler.
10. Mengoptimalkan fungsi perpustakaan, laboratorium fisis, kimia, biologi, komputer dan bahasa.
11. Melengkapi sarana dan prasarana yang memadai.

Tujuan

1. Mewujudkan manusia muslim yang memiliki akhlak mulia
2. Mewujudkan manusia muslim yang cerdas dan berkualitas
3. Mewujudkan manusia muslim yang tangguh dan saip dalam persaingan global

2. Sejarah Berdiri

Sejarah berdirinya SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada awalnya bernama SGA Muhammadiyah Yogyakarta yang merupakan salah satu sekolah guru agama yang berdiri pada tanggal 20 September 1951. Pada saat itu, sekolah tidak memiliki gedung tersendiri. Oleh karena itu, untuk sementara waktu sekolah menempati rumah bapak M. Syardini yang berada di kalangan Kauma. Sekolah tersebut berdiri atas dukungan bapak Malikus Suprpto dan bapak H.M Mawardi. Setelah berjalan beberapa tahun, atas bantuan wali murid, dermawan dan persyarikatan pada tahun 1955 didirikan gedung di Wirobrajan dengan kapasitas yang sederhana.

Karena tuntutan perkembangan zaman, sekolah yang awalnya berdiri dengan nama SGA Muhammadiyah berubah nama menjadi SPG Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Kemudian, karena ada kebijaksanaan dari pemerintah yang menginginkan meningkatkan calon-calon guru SD maka SPG tidak diperkenankan lagi menerima siswa. Setelah itu semua SPG harus melebur diri atau beralih menjadi sekolah lain. Karena hal tersebut, bapak Drs. Akromat Fadhil selaku pimpinan konsultasi pada pesyarikatan Muhammadiyah. Setelah itu, dengan keputusan surat no. E-2/34/1989 tanggal 9 September 1989, SPG Muhammadiyah 1 beralih menjadi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dan SK PWM Majelis DIKDASMEN DIY no. E-1/33/1989 tanggal 8 februari 1989 tentang alih fungsi dari SPG menjadi SMA. Kemudian rencana alih fungsi diajukan kepada menteri pendidikan dan kebudayaan hingga keluarlah surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 15/1.13/H/Kepts/1989 tentang persetujuan alih fungsi dari SPG menjadi SMA. Dengan adanya peraturan baru tersebut maka pada tahun 1989, SPG Muhammadiyah 1 Yogyakarta dialihkan menjadi Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Setelah persetujuan alih fungsi SPG menjadi SMA di dapat 3 kelas pertama berjumlah 120 siswa. Dengan bekal tenaga, sarana dan prasarana yang telah dimiliki SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta mulai menyusun program jangka pendek, menengah dan panjang untuk mengejar ketertinggalan. Untuk menyusun alih fungsi dari SPG ke SMA pihak sekolah mengambil langkah-langkah : 1) Mempelajari Kurikulum SMA, 2) Penyesuaian guru SPG menjadi guru baru sesuai dengan SMA, 3) Melaksanakan penambahan dalam sarana dan prasarana. Dan akhirnya melalui kerja keras semua pihak meskipun belum pernah meluluskan siswa SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta telah berani mengajukan untuk di akreditasi. Akhirnya teat pada tahun 1991 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta telah meraih status “disamakan”. Kemudian di tahun 2005 berdasarkan surat keputusan dari badan akreditasi sekolah provinsi DIY no.9.1/bas-DIY/111/2005 tanggal 9 Maret 2005 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta mendapat status “akreditasi A” dengan nilai 92.81.

Adapun mengenai pimpinan sekolah sejak serdiri hingga sekarang telah mengalami pergantian . adapun pergantian pimpinan tersebut antara lain :

1. Bapak Malikus Suprpto 1951-1954
2. Bapak Drs. Andang S 1954-1956
3. Bapak Rata Wiryo S 1956-1958
4. Bapak R. Sobadi 1958-1969
5. Bapak Drs. Hadjan Murusdi 1969-1985
6. Bapak Drs. Sualun 1985-1988
7. Bapak Drs. Akhmad Fadhil 1988-1999
8. Bapak Drs. Balok Hariyadi 1999-2002
9. Bapak Drs. Suharto 2002-2008
10. Bapak Drs. H. Abdul Quddus Z, M.Pd.I 2008-2012

11. Bapak Suyanto, S.Pd 2013-2014

12. Bapak Berkah Beno Widodo, S.Pd 2015- sekarang

3. Letak Geografis SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta atau biasa dikenal dengan nama “SMA MUTU” merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki dua gedung yang terletak secara terpisah, yaitu gedung unit 1 dan gedung unit 2.

a. Gedung Unit 1

Gedung yang pertama berfungsi sebagai gedung induk yang terletak di jalan Kapten Piere Tandean No.41 Wirobrajan Yogyakarta. Gedung berlantai dua ini, yaitu untuk kelas XI dan XII terletak di sudut perempatan Wirobrajan sebelah selatan baratnya. Gedung 1 berbatasan dengan :

- a) Timur : Jalan Kapten Piere Tandean
- b) Utara : Jalan RE. Martadinata
- c) Selatan : Perumahan Penduduk
- d) Barat : Perumahan Penduduk

b. Gedung Unit 2

Gedung sekolah kedua terletak tidak jauh dari gedung induk yakni berada di Gang Ontoseno. Unit 2 ini menjadi tempat pembelajaran khususnya kelas X dan Laboratorium Kimia, Fisika, Biologi dan Bahasa. Pada unit 2 ini juga terdapat lapangan basket yang juga sering digunakan sebagai kegiatan olahraga lainnya seperti futsal, dan digunakan pula sebagai tempat upacara bendera. Unit dua ini berbatasan dengan :

- a) Timur : Perumahan Penduduk
- b) Utara : Gang Ontoseno
- c) Selatan : Jalan Gatotkaca

d) Barat :Perumahan Penduduk

4. Data Sekolah

SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dari tahun ke tahun telah memenuhi segala peraturan yang baru dijalankan dari pemerintah maupun dari yayasan sehingga memperoleh surat-surat keputusan sebagai berikut :

a) Piagam Tercatat

Nomor : -

Tanggal : 5 Juli 1980

Dari : Dirjen Dikdasmen Jakarta

b) Piagam Pendirian

Nomor : 4478/II.198/DIY.89/1991

Tanggal : 7 Mei 1991

Dari : PP Muhammadiyah Majelis P dan K

c) Jenjang Akreditasi

Nomor : 273/C.C7/Kep/MN/1999

Tanggal : 17 September 1999

Dari :Dirjen Dikdasmen Jakarta

d) Jenjang Akreditasi

Nomor : 91/BAS DIY/III/2005

Tanggal : 9 Maret 2005

Dari : Badan Akreditasi Sekolah DIY

Hasil : Peringkat Akreditasi A. Nilai 92.81

5. Struktur Organisasi

Seperti halnya lembaga-lembaga formal lainnya,SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta sebagai penyelenggara pendidikan formal juga memiliki struktur organisasi

sekolah. Pengorganisasian sekolah ini tergantung pada jenis tingkat, dan sifat dari sekolah. Struktur organisasi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta terdiri dari Kepala Sekolah yang membawahi Tata Usaha dan 4 Orang Wakil Kepala Sekolah yang masing-masing terdiri dari :

- a) Wakasekur Kesiswaan
- b) Wakasekur Kurikulum
- c) Wakasekur Sarana dan Prasarana
- d) Wakasekur Humas

Selain itu, Kepala Sekolah juga membawahi coordinator bimbingan dan konseling (BK), Wali Kelas atau guru dan IPM. Adapun struktur organisasi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Kepala Sekolah	: Berkah Beno Widodo, S.Pd
WaKaUr ISMUBA	: Woro Kusumaningrum, A.Ag
Pemb. WaKaUr	: Moh. Roikhan, S.Ag
WaKaUr Kurikulum	: Hanik Hifdiah, S.Pd
Pemb. WaKaUr Kurikulum 1	: Darmin, S.Pd
Pemb. WaKaUr Kurikulum 2	: Ririn Puji Astuti, S.Pd
WaKaUr Kesiswaan	: Shihabbudin, S.Ag
Pemb. WaKaUr Kesiswaan 1	: A. Dewi Puryanti, S.Pd
Pemb. WaKaUr Kesiswaan 2	: Dwi Widayat, S.Pd
WaKaUr HUMAS	: Muryadi, S.Pd. Kim
WaKaUr sarana prasarana	:Astuti Utami, S.Pd
Pemb. WaKaUr sarana prasarana	: Rizki Fitri Anjani, S.E
Koordinator BK	: M. Yahya S.H
Pelaksana BK	: 1. Corry Wahyu K, S.Pd

	2. Suhartini, S.Pd
	3. Luluk Kusumawati
Koordinator Perpustakaan	: Siswarni Wijayanti, S.E
Koordinator UKS	: Galih Wartiningsih, S.Kep NS
Koordinator Ekstrakurikuler	: Shihabuddin, S.Ag
Koordinator Laboratorium	: Nugroho Hadi Santo, S.Pd
Kepala TU	: Sri Umi Purwati, Amd
Bendahara Sekolah	:Febri Lindarti, S.Pt
Pemb. Bendahara Sekolah	: 1. Surti Wihana
	2. Siti Anifah, S.E

6. Guru dan Karyawan

a. Guru

Dalam penyelenggaraan pendidikan tidak akan bisa terlepas dari keadaan dan pengadaan guru, oleh karena itu guru sangat mempengaruhi mekanisme kerja yang telah dilakukan. SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta memiliki guru 46 guru sampai sekarang, yang terdiri dari pegawai negeri, guru bantu dan guru tidak tetap.

b. Karyawan

Karyawan merupakan tenaga non edukatif yang membantu memperlancar kegiatan sekolah demi mencapai tujuan pendidikan. Adapun jumlah karyawan yang ada di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta ialah sebanyak 24 orang, yang terdiri dari karyawan tetap dan karyawan tidak tetap.

c. Siswa

Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta terdiri dari tiga jenjang, yakni kelas X, XI, dan XII terdiri dari 17 kelas.

7. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan suatu hal yang penting dalam menunjang proses pendidikan serta untuk melancarkan proses pembelajaran. Namun, tidak semua sarana harus dimiliki suatu sekolah, tetapi hendaknya dipilih yang mana lebih prioritas diantara sarana dan prasarana lainnya. Sejak SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta beralih fungsi dari SPG Muhammadiyah 1 menjadi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, maka harta kekayaan dan inventaris SPG Muhammadiyah 1 diserahkan kepada SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, administrasi sarana dan prasarana dipegang oleh Astuti Utami, S.Pd, beliau yang mengatur terkait pengelolaan sarana dan prasarana di Sekolah. Untuk menjalankan tugas, beliau dibantu oleh Rizki Fitri Anjani, S.E, jadi segala sesuatu yang berkaitan dengan sarana dan prasarana sekolah langsung berhubungan dengan beliau.

B. Pembahasan

1. Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend

Tabel 4.1
Interval Frekuensi *Game Online*

no	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1	26-32	3	6%
2	33-39	12	24%
3	40-46	3	6%
4	47-54	10	20%
5	55-62	13	26%
6	63-70	6	12%
7	71-76	3	6%
Jumlah		50	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui frekuensi pada variabel motivasi belajar yang terdiri dari 8 ke las interval dengan panjang kelas 7. Adapun

rincian pada tabel diatas adalah ada 6% atau sejumlah responden berada pada interval 26-32, 24% tau sejumlah 12 responden berada pada interval 33-39, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 40-46, 20% atau sejumlah 10 responden berada pada interval 47-54, 26% atau sejumlah 13 responden berada pada interval 55-62, 12% atau sejumlah 6 responden berada pada interval 63-70, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 71-76.

Selanjutnya peneliti menentukan pengkategorian untuk variabel *game online*. Pengkategorian ini ini dapat diawali dengan mencari mean ideal dan standar deviasi ideal. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{\text{skor minimum} + \text{skor maksimum}}{2} \\ &= \frac{26 + 76}{2} = 51 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar deviasi ideal (Sdi)} &= \frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{6} \\ &= \frac{76 - 26}{6} = 8,3 \end{aligned}$$

Setelah mencari Mean ideal dan standar deviasi maka untuk selanjutnya adalah merumuskan kategori yang akan digunakan, perumusannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < \text{Mi} - 1\text{Sdi} \\ &= X < 51 - 8,3 \\ &= X < 42,7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= \text{Mi} - 1\text{Sdi} \leq X \leq \text{Mi} + 1\text{Sdi} \\ &= 42,7 \leq X \leq 59,3 \end{aligned}$$

$$\text{Tinggi} = X > \text{Mi} + 1\text{Sdi}$$

$$= X > 51 + 8,3$$

$$= X > 59,3$$

Setelah perumusan kategori di atas maka diperoleh tabel kategori distribusi frekuensi pada variabel *game online*. Yaitu sebagai berikut:

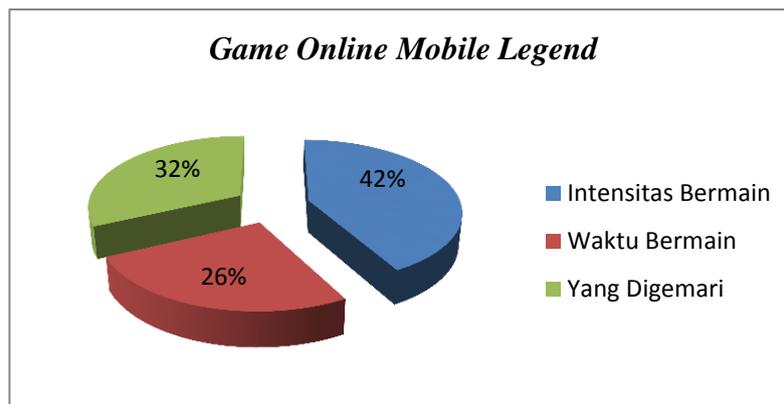
Tabel 4.2
Kategori *Game Online Mobile Legend*

No.	Rumus Interval Skor	Hitungan	Kategori
1	$X < Mi - 1Sdi$	$X < 42,7$	Rendah
2	$Mi - 1Sdi \leq X \leq Mi + 1 Sdi$	$42,7 \leq X \leq 59,3$	Sedang
3	$X > Mi + 1Sdi$	$X > 59,3$	Tinggi

Dengan mengacu pada perhitungan di atas, maka diperoleh kriteria intnsitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa intnsitas bermain *game online* siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong sedang.

Selanjutnya peneliti akan membuat diagram pie pada indikator *Game Online Mobile Legend*

Gambar 4.1



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa intnsitas bermain atau dalam diagram yang berwarna biru yaitu terdapat 42%, kemudian dapat dilihat juga bahwa waktu bermain atau dalam diagram yang berwarna merah yaitu sebesar 26%, Dan dapat

dilihat bahwa indikator game yang digemari atau pada diagram berwarna hijau yaitu sebesar 32%.

Selanjutnya peneliti akan mengkategorikan indikator *Game Online Mobile Legend* berdasarkan responden yang sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 4.3
Game Online Mobile legend

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Intensitas bermain				
1	3	16	24	7
5	0	23	21	6
6	12	16	22	0
11	8	25	17	0
14	3	17	22	8
18	6	20	21	3
19	8	15	27	0
20	0	23	20	7
21	4	21	22	3

Berdasarkan tabel indikator intensitas bermain pada item nomor 1 terdapat 3 responden SS, 16 responden S, 24 responden TS, 7 responden STS. Item nomor 5 terdapat 0 responden SS, 23 responden S, 21 responden TS, 6 responden STS. Item nomor 6 terdapat 12 responden SS, 16 reponden S, 22 responden TS, 0 responden STS. Item nomor 11 terdapat 8 responden SS, 25 reponden S, 17 responden TS, 0 responden STS. Item nomor 14 terdapat 3 responden SS, 17 reponden S, 22 responden TS, 8 responden STS. Item nomor 18 terdapat 6 responden SS, 20 reponden S, 21 responden TS, 3 responden STS. Item nomor 19 terdapat 8 responden SS, 15 reponden S, 27 responden TS, 0 responden STS. Item nomor 20 terdapat 0 responden SS, 23 reponden S, 20 responden TS, 7 responden STS. Item nomor 21 terdapat 4 responden SS, 21 reponden S, 22 responden TS, 3 responden STS.

Tabel 4.4
Game Online Mobile Legend

Indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Waktu Bermain				
3	0	27	18	5
7	0	12	28	10
8	3	11	26	10
12	14	18	17	1
15	8	23	19	0
16	5	18	19	8

Berdasarkan tabel indikator waktu bermain pada item nomor 3 terdapat 0 responden SS, 27 responden S, 18 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 7 terdapat 0 responden SS, 12 responden S, 28 responden TS, 10 responden STS. Item nomor 8 terdapat 3 responden SS, 11 reponden S, 26 responden TS, 10 responden STS. Item nomor 12 terdapat 14 responden SS, 18 reponden S, 17 responden TS, 1 responden STS. Item nomor 15 terdapat 8 responden SS, 23 reponden S, 19 responden TS, 0 responden STS. Item nomor 16 terdapat 5 responden SS, 18 reponden S, 19 responden TS, 8 responden STS.

Tabel 4.5
Game Online Mobile legend

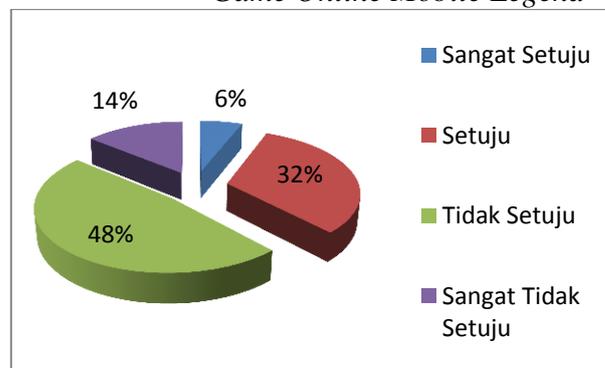
indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Yang digemari				
2	5	27	17	1
4	4	19	22	5
9	0	19	22	9
10	0	16	26	8
13	3	14	25	8
17	3	21	20	6
22	3	22	18	7

Berdasarkan tabel indikator yang digemari pada item nomor 2 terdapat 5 responden SS, 27 responden S, 17 responden TS, 1 responden STS. Item nomor 4 terdapat 4 responden SS, 19 responden S, 22 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 9 terdapat 0 responden SS, 19 responden S, 22 responden TS, 9 responden STS. Item nomor 10 terdapat 0 responden SS, 16 responden S, 26 responden TS, 8 responden STS. Item nomor 13 terdapat 3 responden SS, 14 responden S, 25 responden TS, 8 responden STS. Item nomor 17 terdapat 3 responden SS, 21 responden S, 20 responden TS, 6 responden STS. Item nomor 22 terdapat 3 responden SS, 22 responden S, 18 responden TS, 7 responden STS.

Selanjutnya peneliti akan membuat indikator *Game Online Mobile Legend* berdasarkan angket kedalam diagram pie:

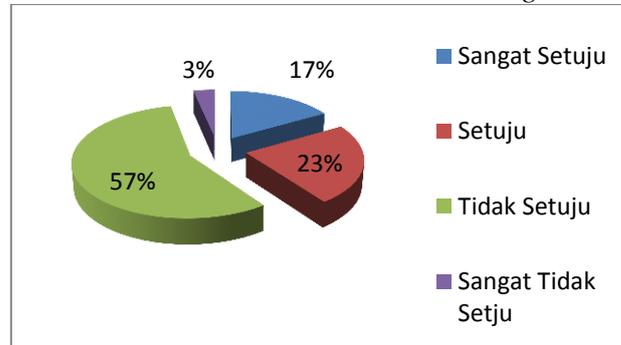
1. Saya suka bermain *Game Online Mobile Legend*

Gambar 4.2
Game Online Mobile Legend



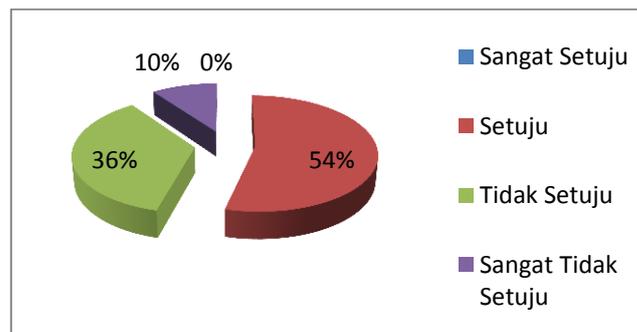
2. Saya bingung dengan cara bermain *mobile legend*

Gambar 4.3
Game Online Mobile Legend



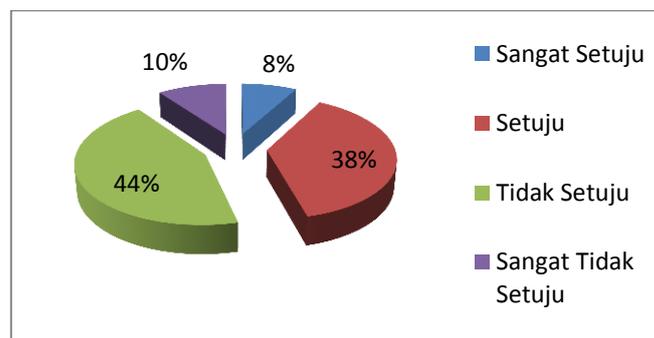
3. Saya selalu menghabiskan waktu hanya untuk bermain *mobile legend*

Gambar 4.4
Game Online Mobile Legend



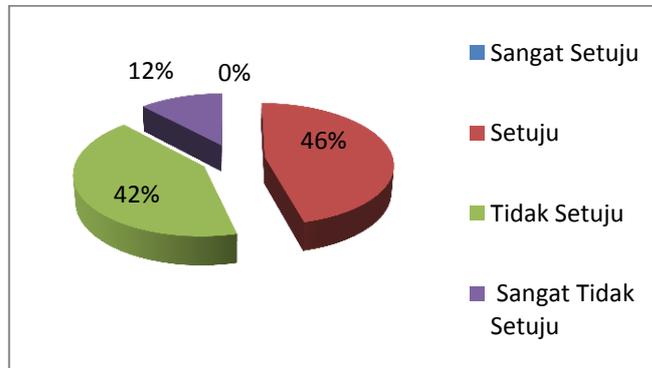
4. Saya bergabung dalam komunitas *mobile legend* yang saya gemari

Gambar 4.5
Game Online Mobile Legend



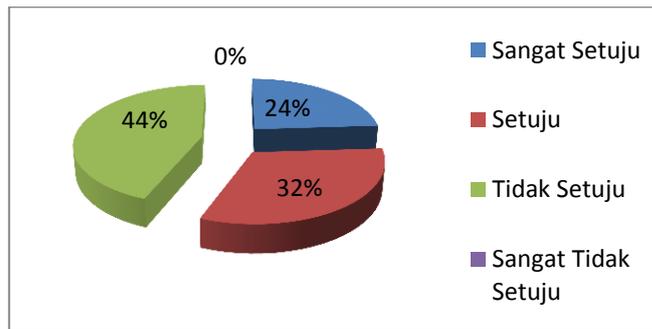
5. Saya lebih memilih *mobile legend* dari pada mengerjakan tugas

Gambar 4.6
Game Online Mobile Legend



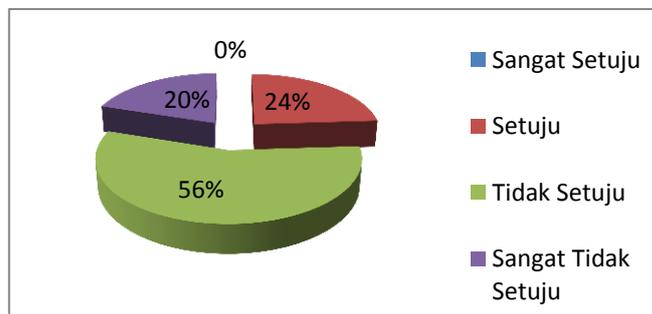
6. Permainan *game online* sangat membosankan

Gambar 4.7
Game Online Mobile Legend



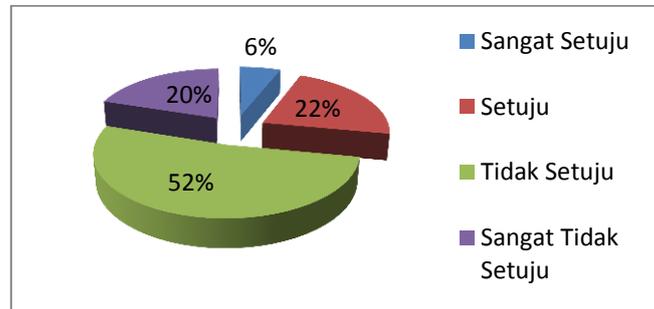
7. Saya setiap hari selalu bermain *mobile legend*

Gambar 4.8
Game Online Mobile Legend



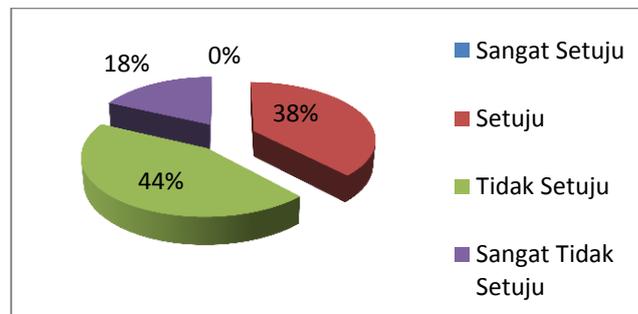
8. Saya rela berlama-lama didepan handphone untuk bermain *mobile legend*

Gambar 4.9
Game Online Mobile Legend



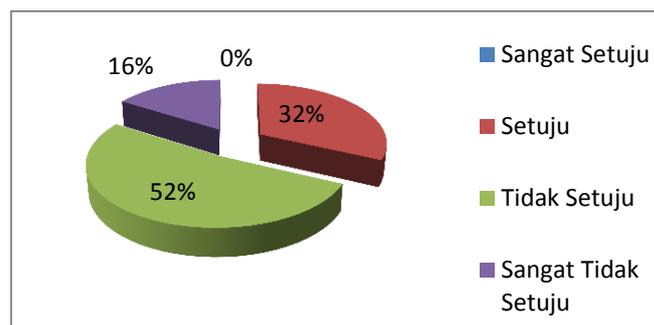
9. Saya suka mengidolakan hero favorit saya dalam *mobile legend*

Gambar 4.10
Game Online Mobile Legend



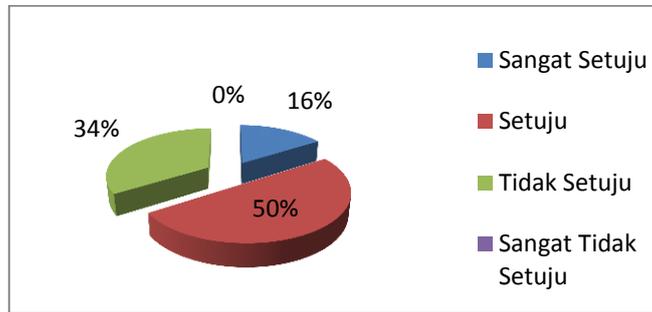
10. *Mobile legend* merupakan game yang menyenangkan

Gambar 4.11
Game Online Mobile Legend



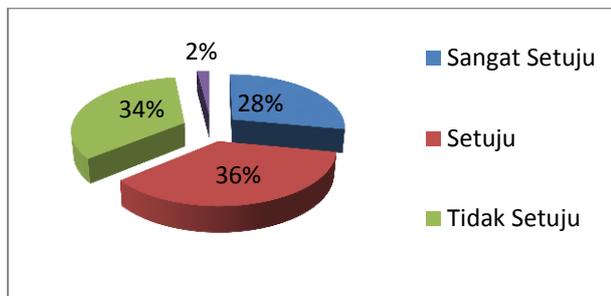
11. Saya suka memakai uang saku untuk bermain *game online*

Gambar 4.12
Game Online Mobile Legend



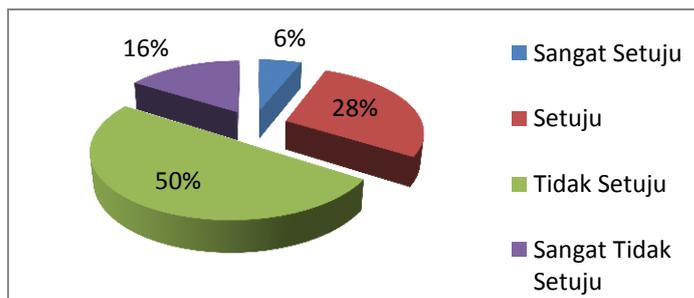
12. Bermain *mobile legend* akan membuat waktu terbuang sia-sia

Gambar 4.13
Game Online Mobile Legend



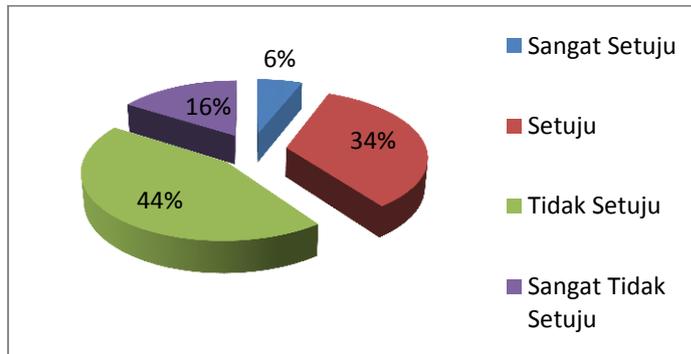
13. Saya suka bercerita kepada teman sebaya tentang *mobile legend*

Gambar 4.14
Game Online Mobile Legend



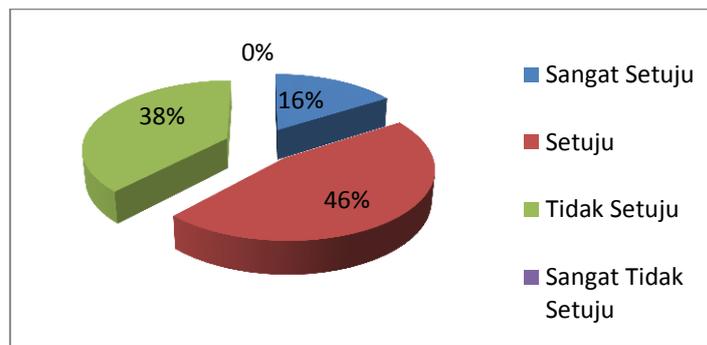
14. Saya bermain *mobile legend* agar tidak ketinggalan teman-teman lainnya

Gambar 4.15
Game Online Mobile Legend



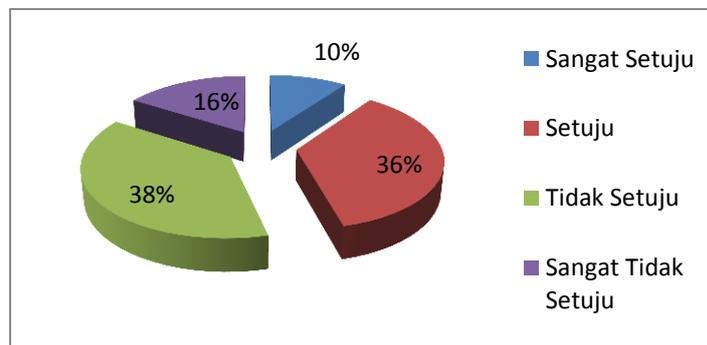
15. Saya tidak pernah berlama-lama di depan handpone untuk bermain *mobile legend*

Gambar 4.16
Game Online Mobile Legend



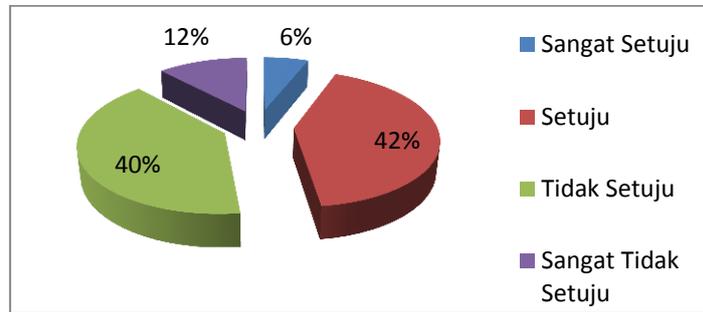
16. Saya merasa ada yang kurang ketika sehari tidak bermain *mobile legend*

Gambar 4.17
Game Online Mobile Legend



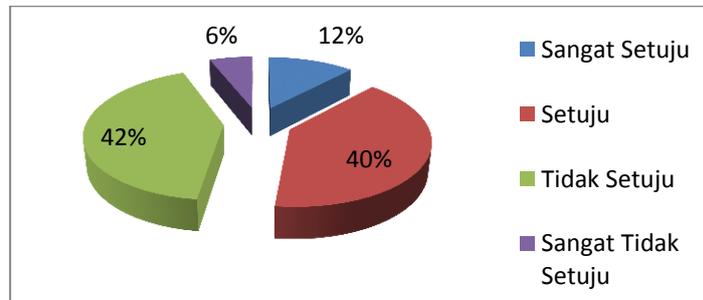
17. Saya selalu mencari sesuatu yang baru mengenai *mobile legend*

Gambar 4.18
Game Online Mobile Legend



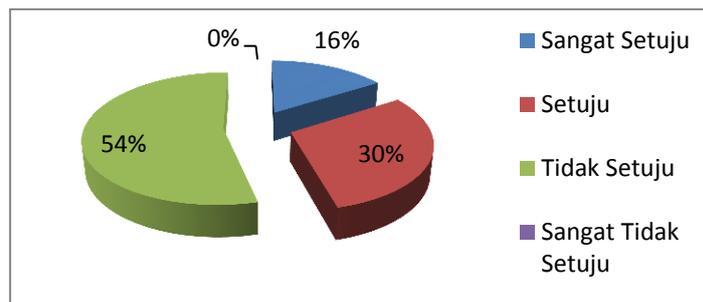
18. Saya tidak terlalu mengerti tentang *mobile legend*

Gambar 4.19
Game Online Mobile Legend



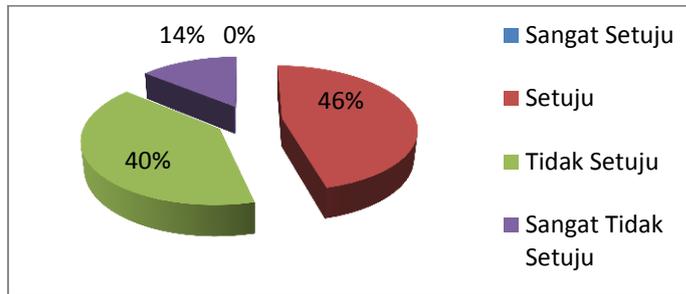
19. Saya tidak pernah paham tentang strategi bermain *mobile legend*

Gambar 4.20
Game Online Mobile Legend



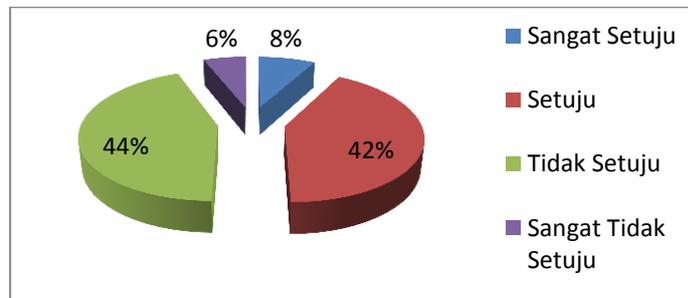
20. Saya suka menonton ketika teman saya bermain *mobile legend*

Gambar 4.21
Game Online Mobile Legend



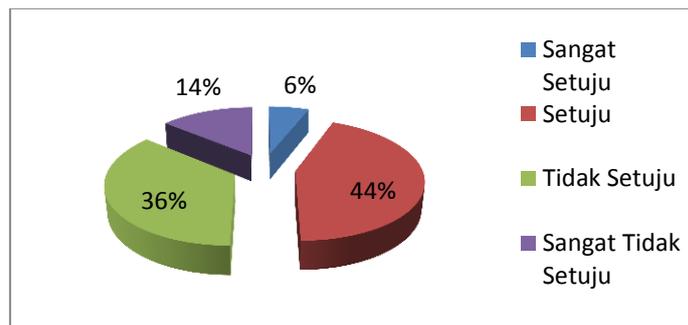
21. Bermain *mobile legend* selalu membuat saya pusing

Gambar 4.22
Game Online Mobile Legend



22. Saya selalu ingin mengulang *mobile legend* meskipun saya sering kalah

Gambar 4.23
Game Online Mobile Legend



2. Motivasi belajar siswa

Tabel 4.6
Interval Frekuensi Motivasi belajar

no	Interval	frekuensi	Persentase(%)
1	30-34	9	18%
2	35-39	5	10%
3	40-44	3	6%
4	45-49	13	26%
5	50-54	5	10%
6	55-59	8	16%
7	60-64	4	8%
8	65-68	3	6%
Jumlah		50	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui frekuensi pada variabel motivasi belajar yang terdiri dari 8 kelas interval dengan panjang kelas 5. Adapun rincian pada tabel diatas adalah ada 18% atau sejumlah 9 responden berada pada interval 30-34, 10% tau sejumlah 5 responden berada pada interval 35-39, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 40-44, 26% atau sejumlah 13 responden berada pada interval 45-49, 10% atau sejumlah 5 responden berada pada interval 50-54, 16% atau sejumlah 8 responden berada pada interval 55-59, 8% atau sejumlah 4 responden berada pada interval 60-64, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 65-68.

Selanjutnya peneliti menentukan pengkategorian untuk variabel motivasi belajar. Pengkategorian ini ini dapat diawali dengan mencari mean ideal dan standar deviasi ideal. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{\text{skor minimum} + \text{skor maksimum}}{2}$$

2

$$= \frac{30 + 68}{2} = 49$$

2

Standar deviasi ideal (Sdi) = skor max-skor min

6

$$= \frac{68-30}{6} = 6,3$$

6

Setelah mencari mean ideal dan standar deviasi maka untuk selanjutnya adalah merumuskan kategori yang akan digunakan, prumusan adalah sebagai berikut

$$\text{Rendah} = X < Mi - 1Sdi$$

$$= X < 49 - 6,3$$

$$= X < 42,7$$

$$\text{Sedang} = Mi - 1Sdi \leq X \leq Mi + 1 Sdi$$

$$= 42,7 \leq X \leq 55,3$$

$$\text{Tinggi} = X > Mi + 1Sdi$$

$$= X > 49 + 6,3$$

$$= X > 55,3$$

Setelah perumusan kategori di atas maka diperoleh tabel kategori distribusi frekuensi pada variabel motivasi belajar. Yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7
Kategori Interval Motivasi Belajar

No.	Rumus Interval Skor	Hitungan	Kategori
1	$X < Mi - 1Sdi$	$X < 42,7$	Rendah
2	$Mi - 1Sdi \leq X \leq Mi + 1 Sdi$	$42,7 \leq X \leq 55,3$	Sedang
3	$X > Mi + 1Sdi$	$X > 55,3$	Tinggi

Dengan mengacu pada perhitungan di atas, maka diperoleh kriteria kecenderungan motivasi belajar pada siswa SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada tabel berikut:

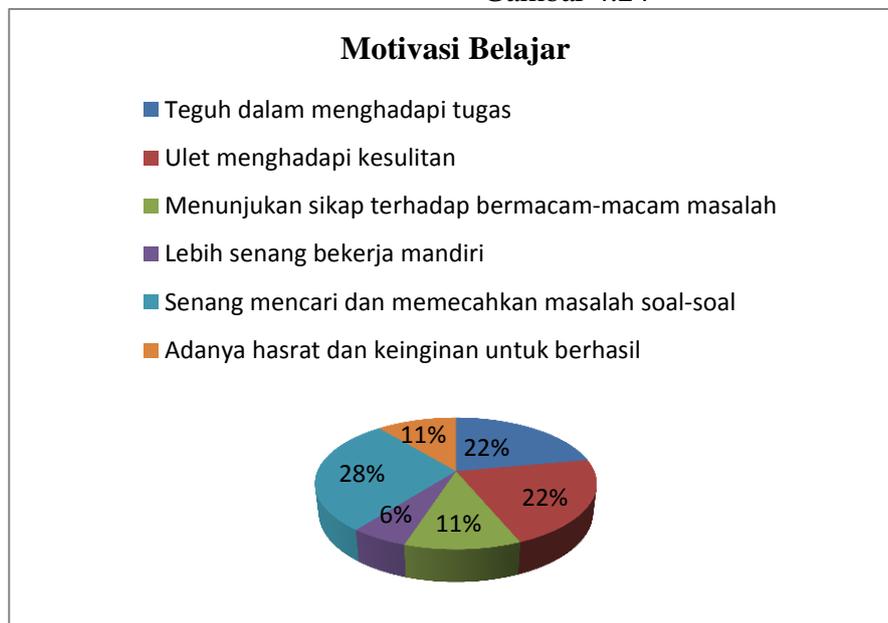
Tabel 4.8
Distribusi Kecendrungan Motivasi Belajar

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	$X < 42,7$	14	28%
2	Sedang	$42,7 \leq X \leq 55,3$	21	42%
3	Tinggi	$X > 55,3$	15	30%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong cenderung sedang.

Selanjutnya peneliti membuat presentase indikator motivasi belajar dalam bentuk diagram pie :

Gambar 4.24



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa pada indikator teguh dalam mneghadapi tugas atau pada diagram yang berwarna biru tua sebesar 22%. Ulet manghadapi tugas atau pada diagram yang berwarna merah sebesar 22%. Menunjukkan sikap terhadap bermacam-macam masalah atau pada diagram yang

berwarna hijau sebesar 11%. Lebih senang bekerja mandiri atau pada diagram yang berwarna ungu sebesar 6%. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal atau pada diagram yang berwarna biru muda sebesar 28%. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil atau pada diagram yang berwarna orange sebesar 11%.

Tabel 4.9
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Teguh dalam menghadapi tugas				
1	3	21	22	4
3	3	13	29	5
4	5	21	20	4
6	0	19	25	6

Berdasarkan tabel indikator teguh dalam menghadapi tugas pada item nomor 1 terdapat 3 responden SS, 21 responden S, 22 responden TS, 4 responden STS. Item nomor 3 terdapat 3 responden SS, 13 responden S, 29 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 4 terdapat 5 responden SS, 21 responden S, 20 responden TS, 4 responden STS. Item nomor 6 terdapat 0 responden SS, 19 responden S, 25 responden TS, 6 responden STS.

Tabel 4.10
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Ulet menghadapi kesulitan				
7	9	19	19	3
9	1	17	31	1

Berdasarkan tabel indikator ulet menghadapi kesulitan pada item nomor 7 terdapat 9 responden SS, 19 responden S, 19 responden TS, 3 responden STS. Item nomor 9 terdapat 1 responden SS, 17 responden S, 31 responden TS, 1 responden STS.

Tabel 4.11
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah				
2	3	18	24	5
5	5	23	21	1
8	3	27	19	1
10	2	19	27	2

Berdasarkan tabel indikator menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah pada item nomor 2 terdapat 3 responden SS, 18 responden S, 24 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 5 terdapat 5 responden SS, 23 responden S, 21 responden TS, 1 responden STS. Item nomor 8 terdapat 3 responden SS, 27 responden S, 19 responden TS, 1 responden STS. Item nomor 10 terdapat 2 responden SS, 19 responden S, 27 responden TS, 2 responden STS.

Tabel 4.12
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Lebih senang bekerja mandiri				
12	0	25	18	7

Berdasarkan tabel indikator lebih senang bekerja mandiri pada item nomor 12 terdapat 0 responden SS, 25 responden S, 18 responden TS, 7 responden STS.

Tabel 4.13
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal				
11	6	22	22	0
13	9	23	13	5
15	1	22	22	5
16	0	19	25	6
17	9	19	19	3

Berdasarkan tabel indikator senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal pada item nomor 11 terdapat 6 responden SS, 22 responden S, 22 responden TS, 0 responden STS. Item nomor 13 terdapat 9 responden SS, 23 responden S, 13 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 15 terdapat 1 responden SS, 22 responden S, 22 responden TS, 5 responden STS. Item nomor 16 terdapat 0 responden SS, 19 responden S, 25 responden TS, 6 responden STS. Item nomor 17 terdapat 9 responden SS, 19 responden S, 19 responden TS, 3 responden STS.

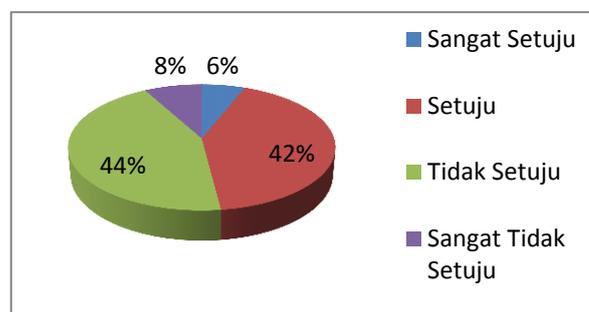
Tabel 4.14
Indikator Motivasi Belajar

indikator	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil				
14	5	21	20	4
18	1	19	27	3

Berdasarkan tabel indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil pada item nomor 14 terdapat 5 responden SS, 21 responden S, 20 responden TS, 4 responden STS. Item nomor 18 terdapat 1 responden SS, 19 responden S, 27 responden TS, 3 responden STS.

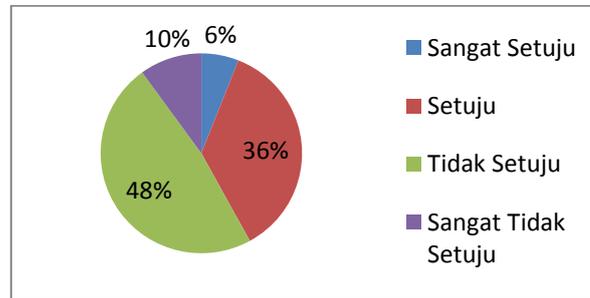
1. Setiap ada tugas dari guru saya langsung mengerjakannya

Gambar 4.25
Angket Motivasi Belajar



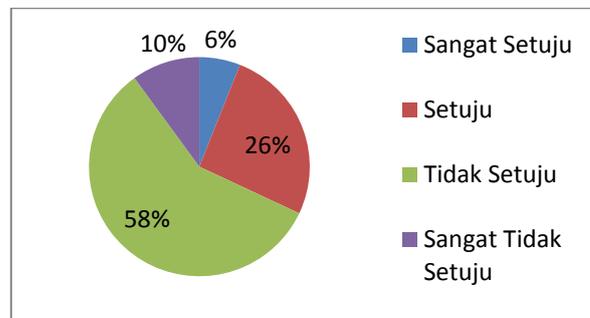
2. Sebelum mempelajari materi saya belajar dulu di rumah

Gambar 4.26
Angket Motivasi Belajar



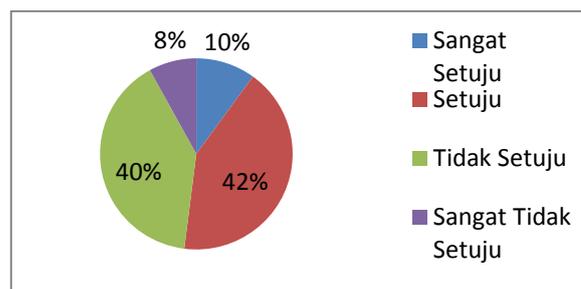
3. Saya tidak mengerjakan tugas apabila teman-teman tidak mengerjakan tugas

Gambar 4.27
Angket Motivasi Belajar



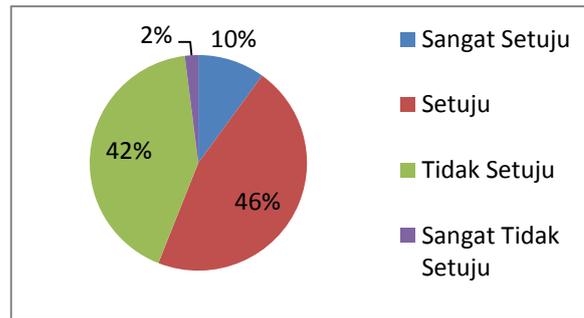
4. Setiap ada PR dari guru saya langsung mengerjakannya

Gambar 4.28
Angket Motivasi Belajar



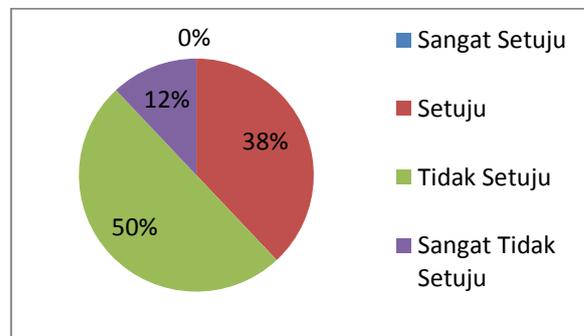
5. Selain membaca buku pelajaran saya juga membaca buku lain yang berkaitan dengan pelajaran di perpustakaan

Gambar 4.29
Angket Motivasi Belajar



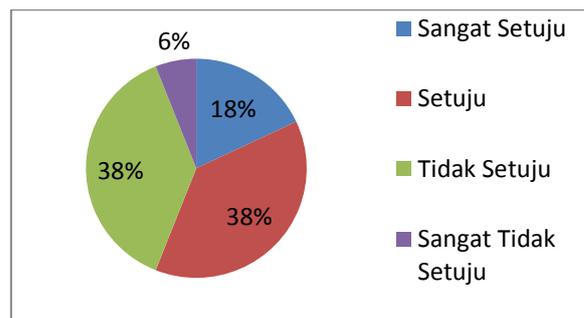
6. Saya malas mengerjakan tugas dari guru

Gambar 4.30
Angket Motivasi Belajar



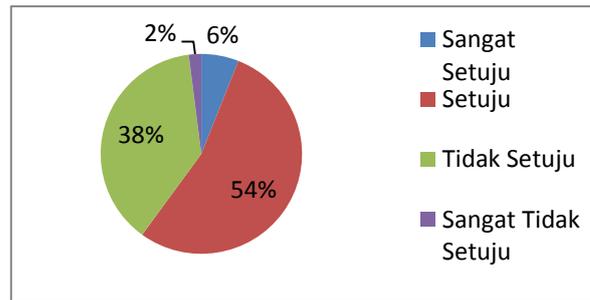
7. Saya akan terus berusaha mengerjakan soal yang sulit

Gambar 4.31
Angket Motivasi Belajar



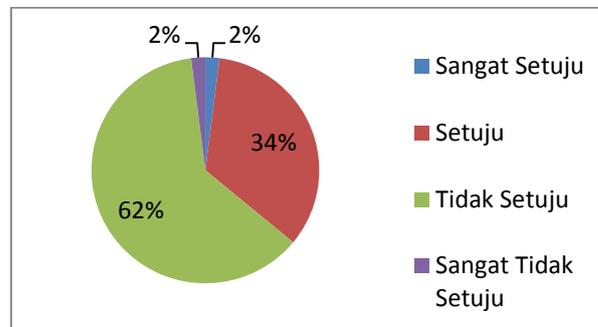
8. Saya bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran

Gambar 4.32
Angket Motivasi Belajar



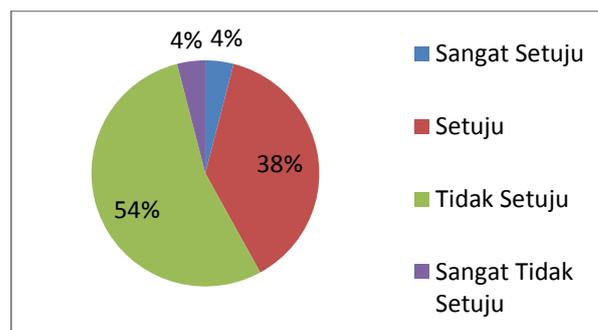
9. Saya akan mencontek teman apabila guru memberikan soal yang sulit

Gambar 4.33
Angket Motivasi Belajar



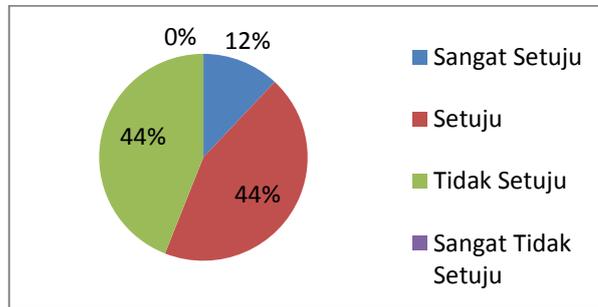
10. Saya malas bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran

Gambar 4.34
Angket Motivasi Belajar



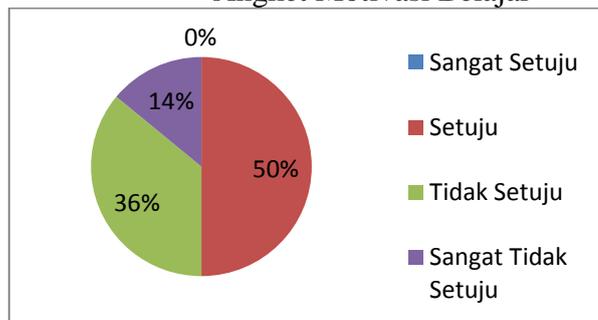
11. Saya mengerjakan soal di buku paket walaupun tidak ada tugas dari guru

Gambar 4.35
Angket Motivasi Belajar



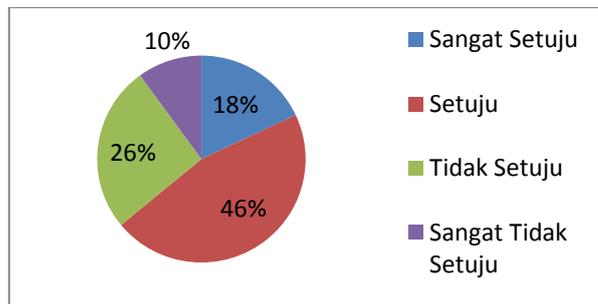
12. Saya tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa bantuan dari teman

Gambar 4.36
Angket Motivasi Belajar



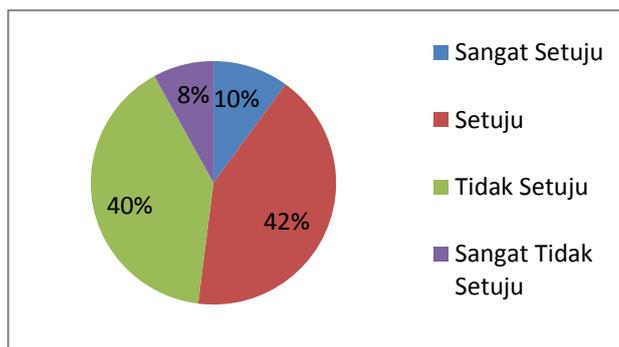
13. Saya senang mencari soal-soal di internet

Gambar 4.37
Angket Motivasi Belajar



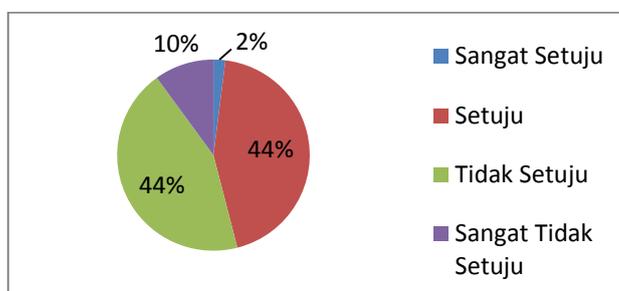
14. Saya belajar dengan tekun agar mampu menggapai cita-cita saya

Gambar 4.38
Angket Motivasi Belajar



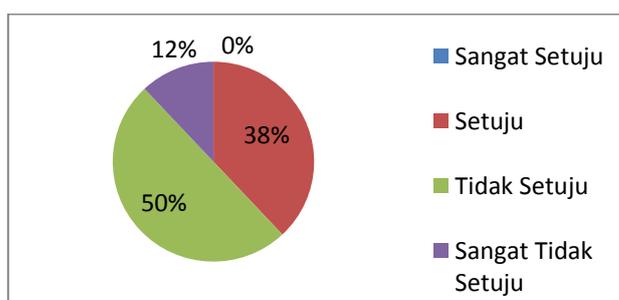
15. Saya hanya menjawab soal yang mudah saja

Gambar 4.39
Angket Motivasi Belajar



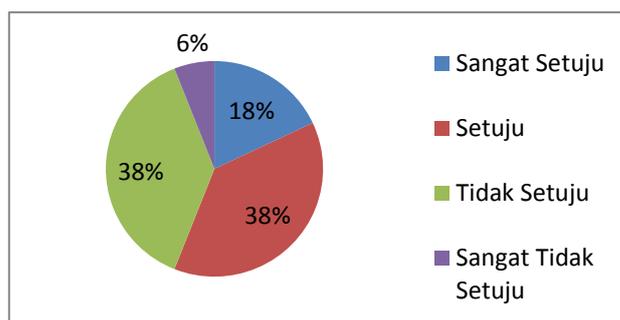
16. Apabila tidak mengerjakan PR maka saya tidak perlu mengulang pelajaran dirumah

Gambar 4.40
Angket Motivasi Belajar



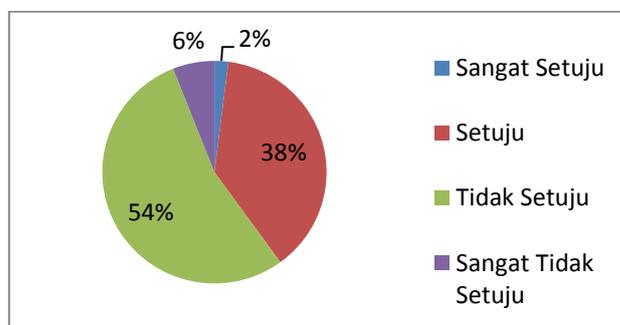
17. Saya menggunakan waktu luang untuk belajar

Gambar 4.41
Angket Motivasi Belajar



18. Saya malas belajar tapi saya ingin menggapai cita-cita

Gambar 4.42
Angket Motivasi Belajar



3. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 4.15
UJI VALIDITAS *GAME ONLINE* TAHAP I

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,927	VALID
2	0,361	0,853	VALID
3	0,361	0,739	VALID
4	0,361	0,563	VALID
5	0,361	0,800	VALID
6	0,361	0,673	VALID
7	0,361	0,855	VALID
8	0,361	0,936	VALID
9	0,361	0,866	VALID
10	0,361	0,817	VALID
11	0,361	0,756	VALID
12	0,361	-0,858	TIDAK VALID

13	0,361	0,669	VALID
14	0,361	0,862	VALID
15	0,361	0,808	VALID
16	0,361	0,720	VALID
17	0,361	0,742	VALID
18	0,361	0,841	VALID
19	0,361	0,758	VALID
20	0,361	0,685	VALID
21	0,361	0,046	TIDAK VALID
22	0,361	0,623	VALID
23	0,361	0,597	VALID
24	0,361	0,036	TIDAK VALID
25	0,361	-0,686	TIDAK VALID
26	0,361	0,893	VALID
27	0,361	-0,327	TIDAK VALID

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat lima item yang tidak valid yaitu item nomor 12, 21, 24, 25, dan 27. Selanjutnya item yang tidak valid tersebut dihilangkan.

Tabel 4.16
UJI VALIDITAS MOTIVASI BELAJAR TAHAP I

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,577	VALID
2	0,361	0,353	TIDAK VALID
3	0,361	0,485	VALID
4	0,361	-0,562	TIDAK VALID
5	0,361	-0,747	VALID
6	0,361	-0,338	TIDAK VALID
7	0,361	0,136	TIDAK VALID
8	0,361	0,701	VALID
9	0,361	0,180	TIDAK VALID
10	0,361	0,415	VALID
11	0,361	0,232	TIDAK VALID
12	0,361	0,690	VALID
13	0,361	0,300	TIDAK VALID
14	0,361	0,310	TIDAK VALID
15	0,361	0,297	TIDAK VALID
16	0,361	0,506	VALID
17	0,361	0,368	VALID
18	0,361	0,342	TIDAK VALID
19	0,361	-0,347	TIDAK VALID
20	0,361	0,750	VALID
21	0,361	0,523	VALID

22	0,361	-0,039	TIDAK VALID
23	0,361	0,012	TIDAK VALID
24	0,361	0,145	TIDAK VALID
25	0,361	-0,306	TIDAK VALID
26	0,361	0,337	TIDAK VALID
27	0,361	0,072	TIDAK VALID
28	0,361	0,354	TIDAK VALID
29	0,361	-0,212	TIDAK VALID
30	0,361	-0,006	TIDAK VALID
31	0,361	0,432	VALID
32	0,361	0,016	TIDAK VALID
33	0,361	-0,254	TIDAK VALID
34	0,361	-0,043	TIDAK VALID
35	0,361	-0,254	TIDAK VALID
36	0,361	-0,006	TIDAK VALID
37	0,361	0,010	TIDAK VALID
38	0,361	-0,535	TIDAK VALID
39	0,361	0,058	TIDAK VALID
40	0,361	-0,440	TIDAK VALID
41	0,361	0,419	VALID
42	0,361	-0,085	TIDAK VALID
43	0,361	0,115	TIDAK VALID
44	0,361	0,236	TIDAK VALID
45	0,361	0,617	VALID
46	0,361	0,395	VALID
47	0,361	0,539	VALID
48	0,361	-0,178	TIDAK VALID
49	0,361	0,533	VALID
50	0,361	-0,109	TIDAK VALID
51	0,361	0,003	TIDAK VALID
52	0,361	0,483	VALID
53	0,361	0,177	TIDAK VALID
54	0,361	0,272	TIDAK VALID
55	0,361	-0,629	TIDAK VALID
56	0,361	0,557	VALID

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat tiga puluh delapn item yang tidak valid. Selanjutnya item yang tidak valid tersebut dihilangkan.

Tabel 4.17
 UJI VALIDITAS *GAME ONLINE* TAHAP II

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,279	0,839	VALID
2	0,279	0,730	VALID

3	0,279	0,803	VALID
4	0,279	0,823	VALID
5	0,279	0,731	VALID
6	0,279	0,801	VALID
7	0,279	0,806	VALID
8	0,279	0,861	VALID
9	0,279	0,847	VALID
10	0,279	0,835	VALID
11	0,279	0,835	VALID
12	0,279	0,859	VALID
13	0,279	0,838	VALID
14	0,279	0,884	VALID
15	0,279	0,789	VALID
16	0,279	0,851	VALID
17	0,279	0,865	VALID
18	0,279	0,861	VALID
19	0,279	0,821	VALID
20	0,279	0,842	VALID
21	0,279	0,853	VALID
22	0,279	0,838	VALID

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas maka uji validitas valid semua dari 22 item dan sudah layak untuk pengambilan data.

Tabel 4.18
UJI VALIDITAS MOTIVASI BELAJAR TAHAP II

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,279	0,777	VALID
2	0,279	0,845	VALID
3	0,279	0,810	VALID
4	0,279	0,851	VALID
5	0,279	0,767	VALID
6	0,279	0,875	VALID
7	0,279	0,907	VALID
8	0,279	0,794	VALID
9	0,279	0,689	VALID
10	0,279	0,768	VALID
11	0,279	0,780	VALID
12	0,279	0,798	VALID
13	0,279	0,825	VALID
14	0,279	0,851	VALID
15	0,279	0,767	VALID
16	0,279	0,875	VALID
17	0,279	0,907	VALID

18	0,279	0,794	VALID
----	-------	-------	-------

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas maka uji validitas valid semua dari 18 Item dan sudah layak untuk pengambilan data.

b. Uji Reliabilitas

Sesudah melakukan uji validitas maka peneliti melanjutkan ke uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas juga melalui dua tahap. Dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.19
Uji Reliabel *Game online*

Cronbach's Alpha	N of Items
,978	22

Dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's > 0.6 tabel 7 menunjukkan bahwa item variabel *Game online* ada 22 item dengan hasil 0.978 *Alpha*. Jadi dapat dikatakan r hitung = $0.978 > r$ tabel = 0.6 , artinya item-item kuisioner tentang *Game online* tersebut dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat ukur.

Tabel 4.20
Uji Reliabel Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,970	18

Dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's > 0.6 tabel 8 menunjukkan bahwa item variabel *Game online* ada 18 item dengan hasil 0.970 *Alpha*. Jadi dapat dikatakan r hitung = $0.970 > r$ tabel = 0.6 , artinya item-item kuisioner tentang *Game online* tersebut dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat ukur.

c. Analisis Deskriptif

Tabel 4.21

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	50	30	68	47.26	10.619
<i>Game Online Mobile Legend</i>	50	26	76	50.40	13.753
Valid N (listwise)	50				

Dari tabel diatas nilai minimum variabel motivasi belajar sebesar 30, nilai maksimum sebesar 68, nilai rata-rata (mean) 47.26, dan standar deviasi sebesar 10.619. kemudian nilai minimum untuk variabel *game online* sebesar 26, nilai maksimal sebesar 76, nilai rata-rata (mean) sebesar 50.40, dan standar deviasi sebesar 13.753.

d. Uji Asumsi Klasik

1) Uji normalitas data

Uji normalitas pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi baik variabel independen maupun variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya peneliti telah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan program SPSS 17.00 *for Windows*.

Pengambilan keputusan Uji Kolmogorov-Smirnov menurut Ghazali (2007: 148) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitasnya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika probabilitasnya $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.22
Uji Nomalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	gameonline	Motivasibelajar
N	50	50
Normal Mean	50.40	47.26
Parameters ^{a,b} Std. Deviation	13.753	10.619
Most Absolute	.115	.098
Extreme Positive	.115	.098
Extreme Negative	-.084	-.093
Differences		
Kolmogorov-Smirnov Z	.815	.694
Asymp. Sig. (2-tailed)	.520	.721

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai pada variabel *Game online* sebesar 0,815, variabel Motivasi Belajar sebesar 0,694. Maka instrumen ini dapat dikatakan berdistribusi normal karena setiap variabel memiliki nilai probabilitas > 0,05.

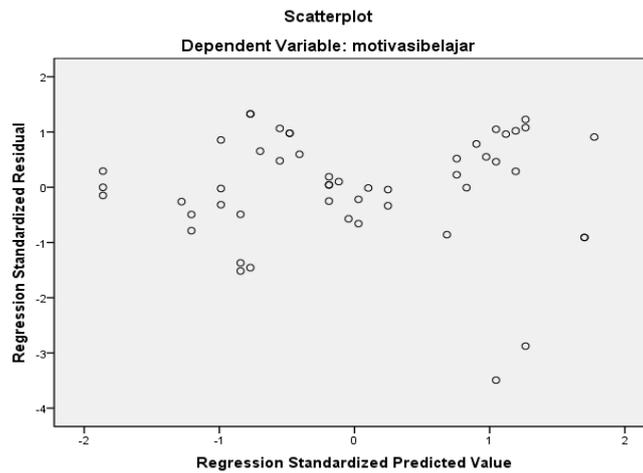
2) Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan yang lain (Imam Ghozali, 2009: 35). Dasar analisis heteroskedastisitas dengan menggunakan metode grafik (Scatterplot) menurut Imam Ghozali (2009: 37) adalah sebagai berikut, jika:

- a) ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
- b) tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Secara sederhana uji ini dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola grafik regresi dengan bantuan *software* statistik SPSS versi 17. Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.43
Hasil Uji Heterokedastisitas



Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk sebuah pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

3) Auto korelasi

Uji autokorelasi adalah pengujian asumsi klasik dalam regresi yang bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi hubungan atau tidak antar variabel bebas (Santoso dan Ashari, 2005: 240). Model regresi yang baik adalah yang tidak memiliki masalah autokorelasi antara variabel.

Untuk mendeteksi atau mengetahui apakah terjadi autokorelasi atau tidak maka pada kali ini peneliti menggunakan Uji Run Test:

Tabel 4,23
 Dasar Keputusan Uji Run Test

Jika,	Keputusan
Asym sig > 0,05	Maka tidak terjadi autokorelasi
Asym sig < 0,05	maka terjadi autokorelasi

Hasil pengujian autokorelasi dengan Uji Run Test yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.25
 Hasil Uji Run Test

Runs Test	
	Unstandardized Residual
Test Value ^a	.28917
Cases < Test Value	24
Cases >= Test Value	26
Total Cases	50
Number of Runs	31
Z	1.443
Asymp. Sig. (2-tailed)	.149

a. Median

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa hasil Run Test adalah nilai Asym sig 0,149. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai Asym sig 0,149 > 0,05; dengan begitu maka tidak terjadi autokorelasi dan analisis regresi dapat dilanjutkan.

e. Pengujian hipotesis

1) Uji-t

Pada penelitian ini dilakukan uji-t untuk pengujian hipotesis pertama (H₀) dan hipotesis kedua (H_a). Dasar keputusan uji-t adalah sebagai berikut:

- a) Jika, sig < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel.

b) Jika, $\text{sig} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel.

Selanjutnya adalah mencari besarnya t_{tabel} yang akan digunakan pada penelitian kali ini. Cara mencari t_{tabel} dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$T_{\text{tabel}} = t(\alpha/2; n-k-1)$$

Keterangan :

α = besar alpha, alpha yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 0,05.

n = jumlah responden

k = jumlah variabel bebas

Maka perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$t_{\text{tabel}} = t(\alpha/2; n-k-1)$$

$$t_{\text{tabel}} = t(0,05/2 ; 50-1-1)$$

$$t_{\text{tabel}} = t(0,025 ; 50)$$

Dengan perhitungan di atas maka diperoleh besarnya t_{tabel} adalah sebesar 2,0086. Berikut ini adalah hasil uji-t:

Tabel 4.25
Hasil Uji-t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	77.290	3.701		20.886	.000
1 <i>Game Online Mobile Legend</i>	-.596	.071	-.772	-8.406	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa besarnya sig pada variabel *Game Online Mobile Legend* adalah sebesar 0,000 dan t_{hitung} pada

variabel *game online* 20,886 dengan begitu dapat dilihat bahwa $\text{sig} < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Online Mobile Legend* dengan motivasi belajar siswa atau dengan kata lain H_a diterima.

2) Koefisien determinasi

Koefisien determinasi dilakukan untuk mencari prosentase pengaruh antar variabel secara simultan. Berikut ini adalah *output model summary* yang akan digunakan untuk mencari prosentase:

Tabel 4.26
Kofisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.595	.587	6.824

a. Predictors: (Constant), *Game Online Mobile Legend* (X)

Berdasarkan dari tabel di atas maka dapat dilihat besarnya R square adalah 0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *game online Mobile Legend* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40.5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.